Regolamento Ufficiale di Beer Pong

I. Inizio della Partita

Per decidere chi inizia, si usa il metodo **"Occhio contro Occhio" (Eye-to-Eye):**

- Un giocatore per squadra fissa negli occhi l'avversario.
- Entrambi lanciano la palla contemporaneamente cercando di fare centro.
- La prima squadra che segna ottiene il primo possesso. Se entrambi segnano, si ripete il tiro finché solo una squadra fa centro.
- Durante questo spareggio, i bicchieri colpiti non vengono rimossi.

II. Regole Fondamentali del Lancio

1. **Posizione del Tiratore e Regola del Gomito (Elbow Rule):**
    - Durante il tiro, il gomito del braccio che lancia **non può oltrepassare il bordo del tavolo** della propria metà campo.
    - Qualsiasi altra parte del corpo (piede, mano libera, etc.) può superare il piano del tavolo, a patto che non tocchi o sposti nulla sul tavolo.
    - **Penalità:** Se la regola del gomito viene violata, il tiro non è valido. Se la palla entra nel bicchiere, viene annullato e il bicchiere non viene rimosso.
2. **Tipi di Lancio:**
    - **Tiro ad Arco (Arc Shot):** È un tiro parabolico e morbido. Questo tipo di tiro **non può essere intercettato** dalla squadra in difesa. Se un difensore tocca la palla prima che questa colpisca un bicchiere o il tavolo, il tiro è considerato valido e la squadra che ha tirato può scegliere un bicchiere da rimuovere.
    - **Tiro di Rimbalzo (Bounce Shot):** Il tiratore fa rimbalzare la palla sul tavolo prima che questa entri in un bicchiere.
        - **Valore:** Se un tiro di rimbalzo va a segno, vale **due bicchieri**. La squadra che subisce il punto rimuove il bicchiere centrato e un altro bicchiere a sua scelta.
        - **Difesa:** I tiri di rimbalzo **possono essere legalmente respinti** (con le mani o soffiando) dalla squadra in difesa, ma solo **dopo** che la palla ha toccato il tavolo.

III. Svolgimento del Gioco

1. **Ri-formare i Bicchieri (Re-rack):** Per mantenere una formazione compatta, ogni squadra ha diritto a chiedere di riorganizzare i bicchieri rimanenti.
    - **Quando:** Un re-rack può essere richiesto solo all'inizio del proprio turno, prima di lanciare.
    - **Formazioni Comuni:** A 6 bicchieri (triangolo piccolo), 4 bicchieri (rombo) e 2 bicchieri (linea). L'ultima tazza è sempre centrata.

2. **Recupero delle Palline (Balls Back):** Se entrambi i giocatori di una squadra fanno centro nel loro turno (in bicchieri diversi), ottengono le palline indietro e possono tirare di nuovo.
3. **Stesso Bicchiere (Same Cup):** Se entrambi i giocatori centrano lo stesso bicchiere nello stesso turno, si applica una regola bonus:
    - Vengono rimossi **3 bicchieri** in totale (quello colpito e altri due a scelta della squadra avversaria).
    - La squadra che ha segnato ottiene le palline indietro (Balls Back) e tira di nuovo.

IV. Fine della Partita e Spareggio

1. **Vittoria:** La partita termina quando una squadra elimina l'ultimo bicchiere avversario.
2. **Redenzione (Rebuttal / Redemption):** La squadra che ha appena perso ha un'ultima possibilità di pareggiare.
    - Ogni giocatore della squadra perdente ottiene un tiro per ogni bicchiere rimasto all'avversario, lanciando a turno **fino al primo errore**.
    - **Esempio:** Se alla squadra vincente rimane 1 bicchiere, la squadra perdente ha 2 tiri (uno per giocatore). Se li segnano entrambi senza sbagliare, si va allo spareggio. Se anche solo uno dei due sbaglia, la partita è persa.
    - Se durante la redenzione la squadra riesce a eliminare tutti i bicchieri rimanenti senza mai sbagliare, la partita va allo spareggio.
3. **Spareggio (Overtime):**
    - Entrambe le squadre preparano un nuovo triangolo con **3 bicchieri**.
    - La squadra che ha forzato lo spareggio (vincendo la redenzione) ha diritto al primo tiro.
    - Si gioca con le regole standard fino a che una squadra non vince (in questo caso, non c'è una seconda redenzione).

Struttura e Punteggi

Fase 1: Fase a Punti (League Stage)

In questa fase, tutte le squadre giocano un numero prestabilito di partite per accumulare punti e definire la classifica per i Playoff.

1. Numero di Partite Garantite:
Il numero di partite nella prima fase viene deciso in base al numero di squadre iscritte per ottimizzare i tempi:

- **Fino a 11 squadre:** Ogni squadra gioca **4 partite**.
- **Da 12 a 19 squadre:** Ogni squadra gioca **3 partite**.

- **Oltre 20 squadre:** Ogni squadra gioca **2 partite**

2. Sistema di Punteggio:
Il punteggio è pensato per premiare la vittoria, ma anche le giocate spettacolari e la resilienza.

Evento	**Punti Assegnati**	**Note**
Vittoria Partita	**3 Punti**	Alla squadra vincente.
Sconfitta Partita	**0 Punti**	Alla squadra perdente.
Bonus "Rischio"	**+1 Punto**	Assegnato per ogni **Bounce Shot** andato a segno.
Bonus "Precisione"	**+1 Punto**	Assegnato se si realizza un **"Same Cup"**.
Bonus "Onore"	**+1 Punto**	Assegnato alla squadra **perdente** solo se riesce a completare la **Redemption** e forzare lo spareggio (Overtime), indipendentemente dal risultato finale dello spareggio. Questo premia la capacità di lottare fino alla fine.

3. Classifica e Tie-Breaker (Criteri di Spareggio):
Al termine della Fase 1, si stila la classifica. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si applicano i seguenti criteri in ordine:

1. **Scontri Diretti:** Prevale la squadra che ha vinto lo scontro diretto durante la Fase a Punti. (Se applicabile e se tutte le squadre a pari punti si sono incontrate).
2. **Differenza Bicchieri:** Migliore differenza tra bicchieri avversari eliminati e bicchieri propri subiti in tutte le partite.
3. **Maggior Numero di Punti Bonus:** La squadra che ha accumulato più punti bonus totali.
4. **Sorteggio:** Come ultima risorsa.

Fase 2: Playoff a Eliminazione Diretta (Knockout Stage)

Le migliori squadre della Fase 1 accedono ai Playoff per contendersi il titolo.

1. Qualificazione:

- **Tornei con meno di 16 squadre:** Si qualificano le **prime 4 squadre** della classifica.
- **Tornei con 16 o più squadre:** Si qualificano le **prime 8 squadre** della classifica.

2. Struttura del Bracket (Tabellone):
Gli accoppiamenti vengono decisi in base al piazzamento in classifica per premiare le squadre migliori:

- **Top 4 Playoff:**
    - Semifinale 1: 1ª Classificata vs 4ª Classificata
    - Semifinale 2: 2ª Classificata vs 3ª Classificata
    - Finale: Vincitrice Semifinale 1 vs Vincitrice Semifinale 2
- **Top 8 Playoff:**
    - Quarti di Finale: 1ª vs 8ª, 2ª vs 7ª, 3ª vs 6ª, 4ª vs 5ª.
    - A seguire Semifinali e Finale.

3. Ruolo della Redemption e dello Spareggio nei Playoff:
Nei Playoff, la regola della Redemption è cruciale e funziona così:

- Una squadra viene eliminata **solo dopo aver fallito la Redemption**.

- Se la squadra che sta per essere eliminata completa con successo la Redemption, la partita non è finita, ma prosegue con uno **Spareggio (Overtime)** da 3 bicchieri.
- Il vincitore dello Spareggio avanza al turno successivo. Non c'è un'ulteriore Redemption dopo lo Spareggio.

Gestione Casi Speciali

Numero di Squadre Dispari:
Se il numero di squadre è dispari, a ogni turno della Fase 1 una squadra "riposa". Per garantire equità, la squadra che riposa ottiene un punteggio fisso.

- **Punti per il Riposo (Bye):** La squadra che non gioca in un turno riceve **2 punti**. Questo è un punteggio intermedio, inferiore a una vittoria ma superiore a una sconfitta, che la mantiene competitiva senza darle un vantaggio ingiusto.